



IMMERSIVE FACTORY

Des formations HSE actives et innovantes en réalité virtuelle

DOSSIER DE PRESSE



Des formations HSE en réalité virtuelle

« *On retient mieux ce que l'on vit* », traduit parfaitement notre vision de l'apprentissage. Basés sur les bienfaits de la pédagogie active, les exercices en réalité virtuelle d'Immersive Factory permettent à l'apprenant d'être l'acteur principal de sa formation HSE.

Impliquer les collaborateurs dans des mises en situation immersives

Immergé dans des environnements virtuels proches de la réalité, l'apprenant s'entraîne activement sur les bonnes pratiques, sur le respect des procédures et sur les risques de son environnement de travail. L'immersion, la prise d'initiatives et l'évaluation deviennent les outils d'une pédagogie active pour prévenir et agir durablement sur leurs comportements.

Sensibiliser à la sécurité par la simulation d'accidents virtuels

Nos formations HSE permettent de simuler virtuellement des accidents ou des incidents pour confronter les apprenants aux dangers de leurs métiers et réduire les risques dans le réel.

Disposer de statistiques sur les erreurs de procédures commises

A la fin de la session de formation, le manager dispose de statistiques précises sous forme de graphiques sur les erreurs commises par ses collaborateurs pendant l'immersion. Plus qu'un outil d'évaluation, il devient le moyen de débriefer objectivement avec les équipes pour engager le changement.

La réalité virtuelle nous permet de recréer des situations de travail au plus proche du réel. Elle permet à l'apprenant en immersion d'être 100% actif lors de sa formation. Elle permet au formateur d'être plus qu'un sachant et de devenir un accompagnateur. Elle permet à l'entreprise et aux managers d'aborder de manière innovante les sujets de la sécurité, de l'environnement et de l'hygiène avec leurs équipes.

Bertrand Pierre, Directeur associé
Immersive Factory



Il s'agit d'une solution moderne, innovante et mobile pour faire vivre aux collaborateurs une expérience dont ils sont les acteurs réels, sans danger.

Marc Renaud, Directeur HSE et Prévention des risques
Groupe Lapeyre





L'alliance de la pédagogie et de la technologie

Selon le Cône de l'apprentissage d'Edgar Dale, les apprenants retiennent 90% de ce qu'ils font (contre 20% de ce qu'ils entendent). Cette méthode d'apprentissage, dite « expérientielle », basée sur l'action, se nomme : la Pédagogie active.

La pédagogie active se réfère historiquement à Adolphe Ferrière qui, au début du XXe siècle, utilise l'appellation *école active* dans ses publications.

Ce type de pédagogie part du principe que c'est en faisant que l'on apprend, à l'inverse de la pédagogie transmissive qui part de la théorie pour aller vers la pratique.

La pédagogie active est une des bases du courant d'éducation nouvelle, défendue par des pédagogues comme Freinet et Montessori qui privilégient une pédagogie axée sur le sensoriel et la découverte par soi-même.

**« Tu me dis, j'oublie.
Tu m'enseignes, je me souviens.
Tu m'impliques, j'apprends »
Benjamin Franklin**

La pédagogie active est un véritable atout lors des formations professionnelles que nous dispensons auprès de groupes industriels. Nous nous adressons à des publics qui ont souvent quitté les bancs de l'école depuis de nombreuses années.

Il est donc nécessaire de les aborder différemment, de leur redonner l'envie d'apprendre, de cultiver l'émulation interne.

La réalité virtuelle est une technologie innovante qui nous permet d'atteindre ces objectifs pédagogiques ambitieux.

Olivier Pierre, Directeur associé
Immersive Factory



Un grand succès, une technique de formation percutante et pertinente, un déploiement à prévoir.

**Benoit Barthelemy, Health & Safety,
Industrial Risk Management Director**
Air Liquide Advanced Technologies

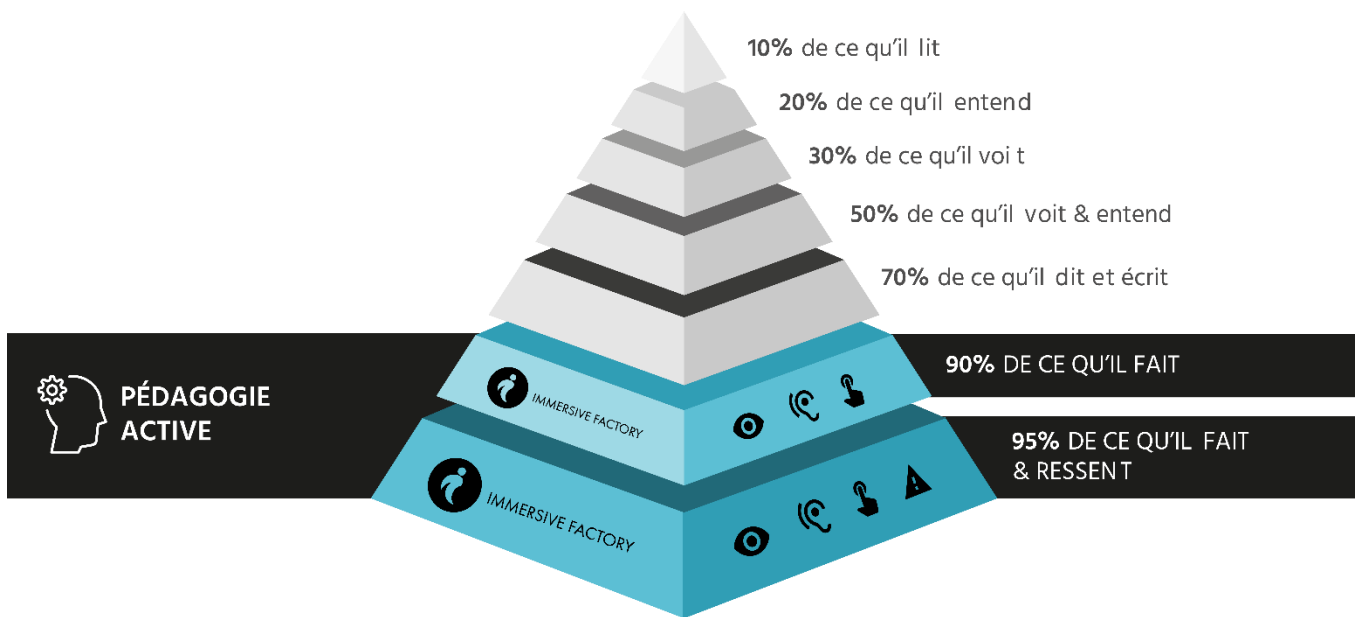




Pédagogie active & Réalité virtuelle

Un apprenant impliqué par l'action décuple sa mémorisation.

Un individu se souvient de...



*Issu du cône de l'expérience d'Edgar Dale (Dale's Cone of Experience)

La réalité virtuelle est la technologie choisie par Immersive Factory pour mettre en œuvre les bienfaits de la pédagogie active. Au cours de nos formations HSE en réalité virtuelle, les apprenants mémorisent 90% de leurs actions et 95% de leurs ressentis issus des situations accidentogènes.





Démocratiser l'accès aux formations HSE en réalité virtuelle

Nos formations HSE sont téléchargeables en ligne sur notre plateforme. L'entreprise peut l'utiliser immédiatement et en autonomie grâce à un ordinateur (ou mobile) et un casque de réalité virtuelle.



Permis de travail

Développé avec l'expertise de Air Liquide

La formation Permis de travail sensibilise les équipes (chargées de délivrer le permis) à analyser les risques et sécuriser les interventions réalisées par des sous-traitants. La formation simule un environnement de travail en espace confiné.



Chasse aux anomalies

Développé avec l'expertise de notre expert HSE

La formation Chasse aux anomalies sensibilise les équipes à la détection visuelle de comportements ou de situations à risques, dans un entrepôt recréé virtuellement au plus proche du réel.



Circulation sur site

Développé avec l'expertise de Colas

La formation Circulation sur site en réalité virtuelle sensibilise vos équipes aux risques et valide le respect des procédures lors de la circulation sur un chantier, où se côtoient piétons, camions et engins spéciaux.

Nos formations HSE sont basées sur des situations réelles et ont été créées par des experts HSE en partenariat avec des grands groupes industriels. Le catalogue s'enrichit tous les mois de nouveaux exercices. Une vingtaine d'exercices sont d'ores et déjà disponibles.



Ils font confiance à Immersive Factory

Immersive Factory a co-construit ses formations en partenariat avec des experts HSE et des industriels leaders dans les secteurs de la construction, de l'environnement, de l'énergie et de l'agro-alimentaire.

Immersive Factory a d'ores et déjà réalisé une cinquantaine de projets en réalité virtuelle et en réalité augmentée, pour des grands groupes industriels. L'équipe intervient également sur site du client pour animer des ateliers immersifs clés en main, lors de leurs journées sécurité.

SARPI VEOLIA

« Cet atelier a été pour un bon nombre d'opérationnels une première expérience en termes de réalité virtuelle, mais aussi pour les employés travaillant dans les fonctions supports. Ce fût une manière ludique de les sensibiliser aux risques rencontrés sur le terrain. Avec plus de 60 participants cet atelier a été l'une des activités phare de notre Semaine Sécurité ».

**Sébastien GEORGE – Responsable QSE,
SARP Industries - Usine de Limay**

LAPEYRE
LE SAVOIR BIEN FAIRE

« L'enjeu d'une formation en réalité virtuelle est de faire vivre les sensations de l'accident via la surprise et le visuel grâce à la re-création de l'environnement de travail, qui est un atout considérable pour l'efficacité de l'immersion. »

**Marc Renaud, Directeur HSE
et Prévention des risques
Groupe Lapeyre**

Air Liquide

AREVA

AVIVA

BUREAU VERITAS

campus VEOLIA

Cegelec

COLAS

WE OPEN THE WAY

COLAS RAIL

EDF

ENGIE

Firmenich

L'ORÉAL

Lydec

**MOËT & CHANDON
CHAMPAGNE**

PMU

Safra

SAINT-GOBAIN

SARPI VEOLIA

Smurfit Kappa

SUEZ

Tereos
We talk, we eat, we grow

THALES

VEOLIA

Veuve Clicquot
CHAMPAGNE



Les fondateurs

Issus des mondes de la réalité virtuelle, du serious game et du décisionnel, les 4 créateurs d'Immersive Factory ont surtout en commun la passion de l'entrepreneuriat. Entreprendre pour innover, pour faire passer un message, pour transformer. L'équipe est composée d'une quinzaine de collaborateurs, répartis entre Paris et Albi.



Olivier PIERRE

Diplômé de l'ISC, Olivier bénéficie d'une forte expertise en matière de stratégie digitale et de développement international. Olivier a été successivement Directeur Export de Servant Soft (Groupe Cegid), Directeur Export chez Cryo (Editeur de jeux Vidéos), Co-Directeur général de Wanadoo Edition (Groupe Orange), Directeur Général de Dreamcatcher (éditeur canadien de jeux vidéos) et Président fondateur de Bulkypix (développeur et éditeur de jeux mobiles et de serious games).



Bertrand PIERRE

Diplômé de l'école de commerce EDC, Bertrand a débuté sa carrière dans le secteur de l'industrie. Il a rejoint l'équipe de Report One en 2001 pour en devenir Directeur Marketing en 2005. Puis chez Alma Consulting (cabinet de conseil), il occupe les fonctions de Directeur des Ventes et acquiert un véritable savoir-faire en matière de management d'équipe. Bertrand était Directeur de BulkyApps (conseil et développement d'applications et de Serious Games).



Philippe TIMSIT

Diplômé de l'ISC, Philippe bénéficie d'une solide expérience commerciale dans le secteur IT. En 1988, Philippe rejoint Servant Soft, éditeur de logiciels de gestion et occupe successivement les fonctions d'Ingénieur Commercial, de Directeur Régional, de Directeur Commercial. Un passage chez Cegid, suite au rachat de Servant Soft, lui permet d'occuper les fonctions de Directeur Commercial Grands Comptes. Ayant toujours souhaité se lancer dans l'entrepreneuriat, il crée, avec Francis, Report One en 2001.



Francis SAVIC

De formation bancaire, Francis débute sa carrière à la BNP, il occupe ensuite les fonctions d'Ingénieur Commercial, de Directeur Régional, puis de Directeur des Alliances chez Servant Soft, où il rencontre et collabore avec Philippe jusqu'en 1999. Francis intègre ensuite le groupe Fidsud, cabinet d'expertise comptable et de commissariat aux comptes en 2000 en tant que Chargé de clientèle. Il rejoint Philippe en 2001 pour créer Report One (Editeur de logiciels de business intelligence et de CRM).



Immersive Factory

CONTACT PRESSE

Bertrand PIERRE

Directeur Associé

bpierre@immersivefactory.com

Tél. +33 6 14 36 94 40

SIÈGE SOCIAL

Commercial | Consulting | Marketing | Administratif

11 Villa Gaudalet - 75011 Paris

Tél. +33 1 77 45 25 50

INNOVATION ET DÉVELOPPEMENT

Développement | Consulting | Commercial

ZA Alpipôle - Lieu-dit Jean Thomas - 81150 Terssac

Tél. +33 1 77 45 25 50

